



**Arbeitsgruppe Klinische Neuropsychologie  
Klinik und Poliklinik für Psychiatrie und Psychotherapie  
Zentrum für Psychosoziale Medizin – Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf**



# **Wie behandelt man die Unbehandelten? Neustart – Eine Online-Intervention für Automatenspieler**

**Lara Bücken & Prof. Dr. Steffen Moritz  
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie  
Arbeitsgruppe Klinische Neuropsychologie  
Martinistraße 52, 20246 Hamburg**

## Interessenskonflikte

- Studien zumeist öffentlich gefördert (DFG/BMBF)
- Aktuell: Vorstudie mit insgesamt 100.000€ gefördert durch Verband der Deutschen Automatenindustrie (VDAI)
- öffentliche Förderung vorher abgelehnt

## Übersicht

- **Einleitung und Hintergrund**
- **Ergebnisse und Implikationen einer Pilot-Studie**
- **Neustart – eine neue Internet Intervention**
- **Aktueller Stand (Studie und Nutzung)**

Online-Selbsthilfe bei pathologischem Automaten-Glücksspiel

# **EINLEITUNG UND HINTERGRUND**

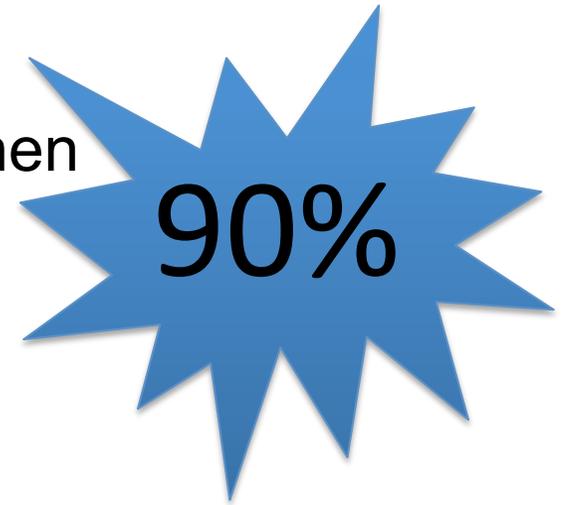


## Hintergrund

- Verbreitung für problematisches bzw. pathologisches Glücksspiel in Deutschland 0.2-0.6% (Erbas & Buchner, 2012); wenig verlässliche Zahlen
- 93.6% mindestens eine weitere psychische Störung - Depression bei 40.4% der problematischen Spieler, 36.2% der pathologischen Spieler (Rumpf et al., 2013)
- Depressive Probleme oft Risikofaktor oder Trigger von Glücksspiel!
- heimliche Störung: Ca. 1/10 problematischen Spielern nimmt professionelle Hilfe in Anspruch (geringe Krankheitseinsicht, Scham, Angst vor Verurteilung) (BzGA, 2015; Suurvali et al., 2009)



Daher Bedarf es an niedrigschwelligen  
Behandlungsoptionen um die zu erreichen

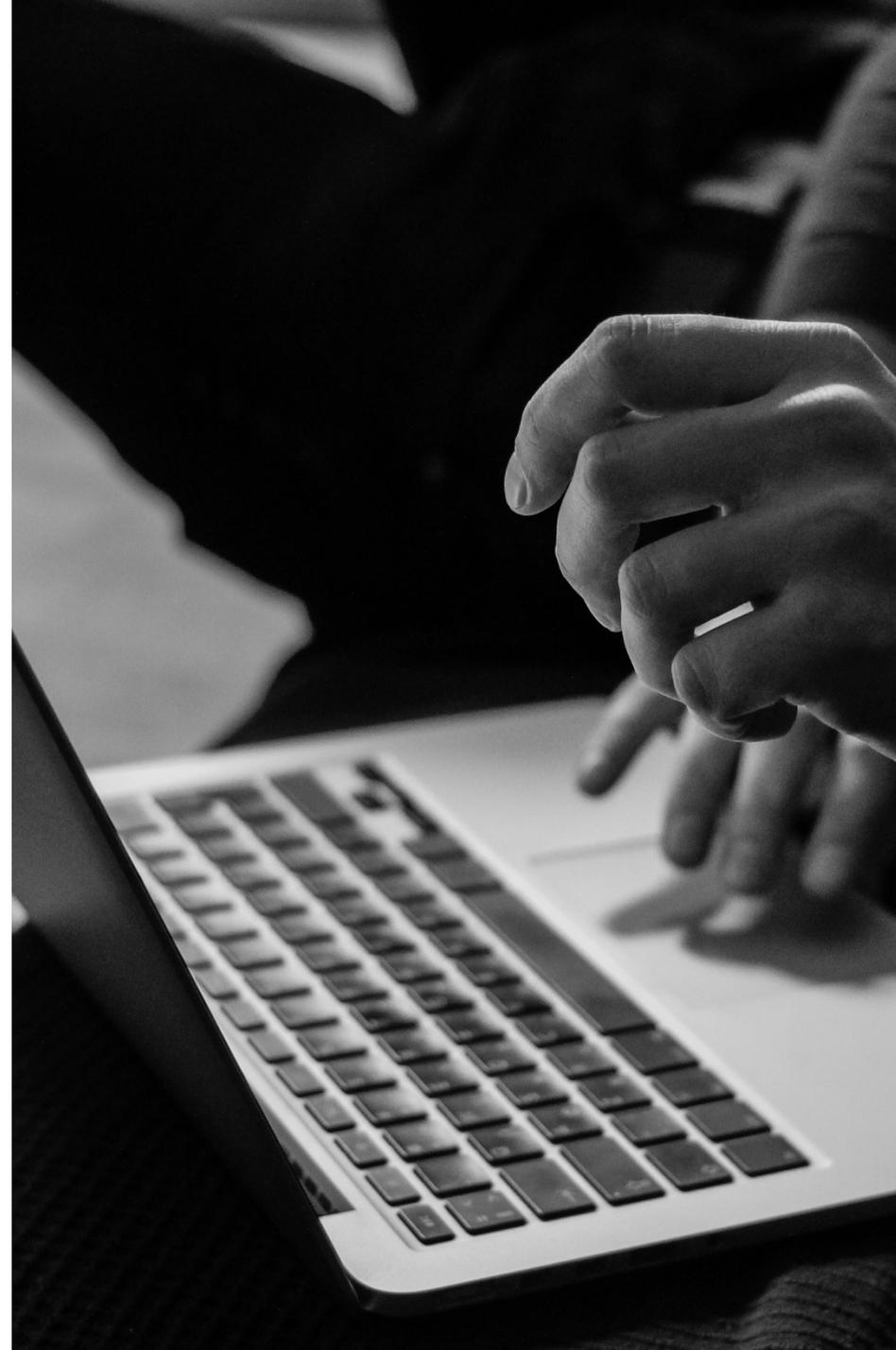


# Potential von Internet-basierten Interventionen

- Internet Interventionen können helfen die Behandlungslücke zu überwinden
  - Einfach zugänglich
  - Anonym
  - Kosten-effektiv
- Eine Vielzahl an Studien belegt bereits die Effektivität von Internet-basierten Interventionen (Lal & Adair, 2014; Hedman, Ljotsson & Lindefors, 2012)
- Effekte kommen hier denen von klassischer Psychotherapie nah (Barak et al., 2008)
- Hinweise darauf, dass Internet Interventionen auch bei problematischem Glücksspiel helfen (Monaghan & Blaszczynski, 2009; Gainsbury & Blaszczynski, 2011)

Online-Selbsthilfe bei pathologischem Automaten-Glücksspiel

# **ERGEBNISSE UND IMPLIKATIONEN EINER PILOT-STUDIE**



## Ziele und Hypothesen

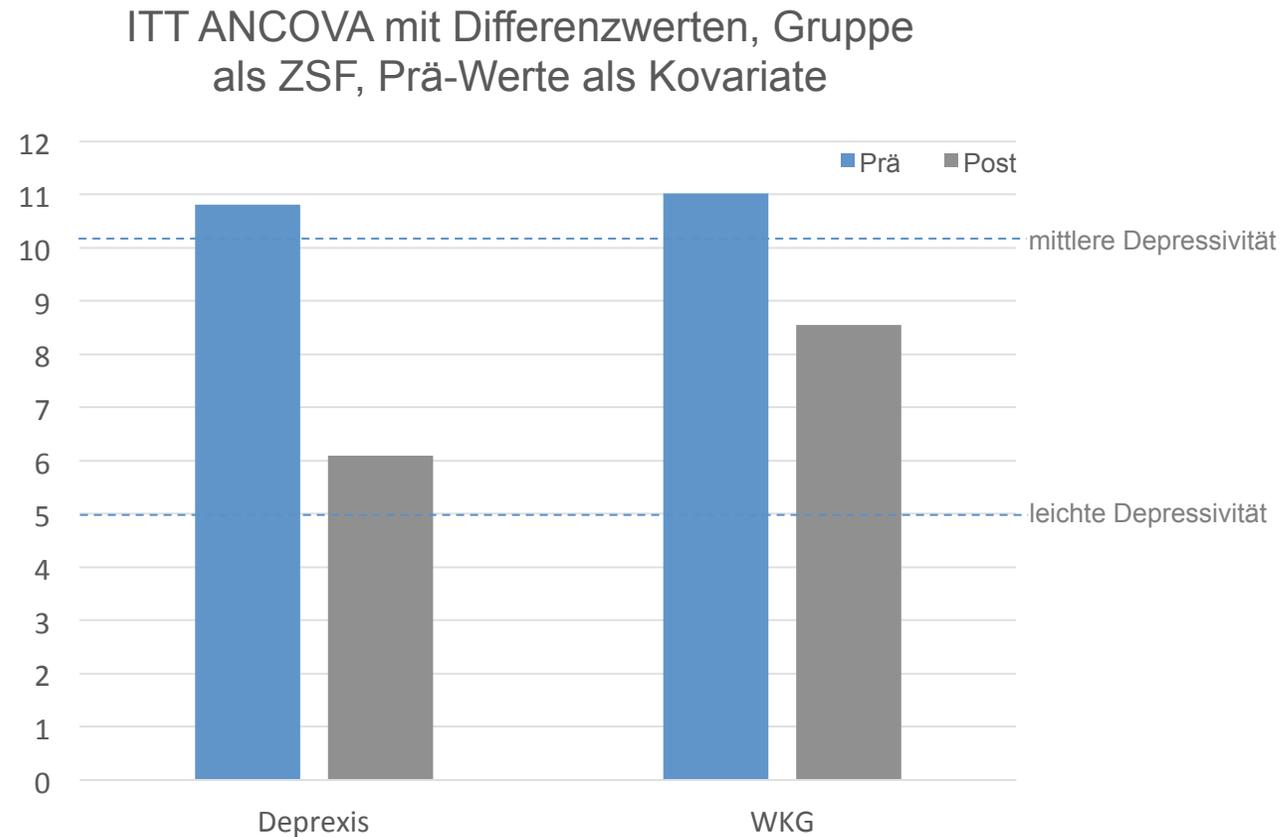
- Ziele:

Untersuchung der Wirksamkeit von Deprexis auf die Verringerung der depressiven Symptome sowie der spielbezogenen Symptomatik

- Hypothesen:

Größere Reduktion der Depressivität, Ängstlichkeit sowie spielbezogenen Symptomatik und Depressivität in der Interventions- gegenüber den Kontrollgruppe

# DEPREXIS - Depressivität (PHQ-9)

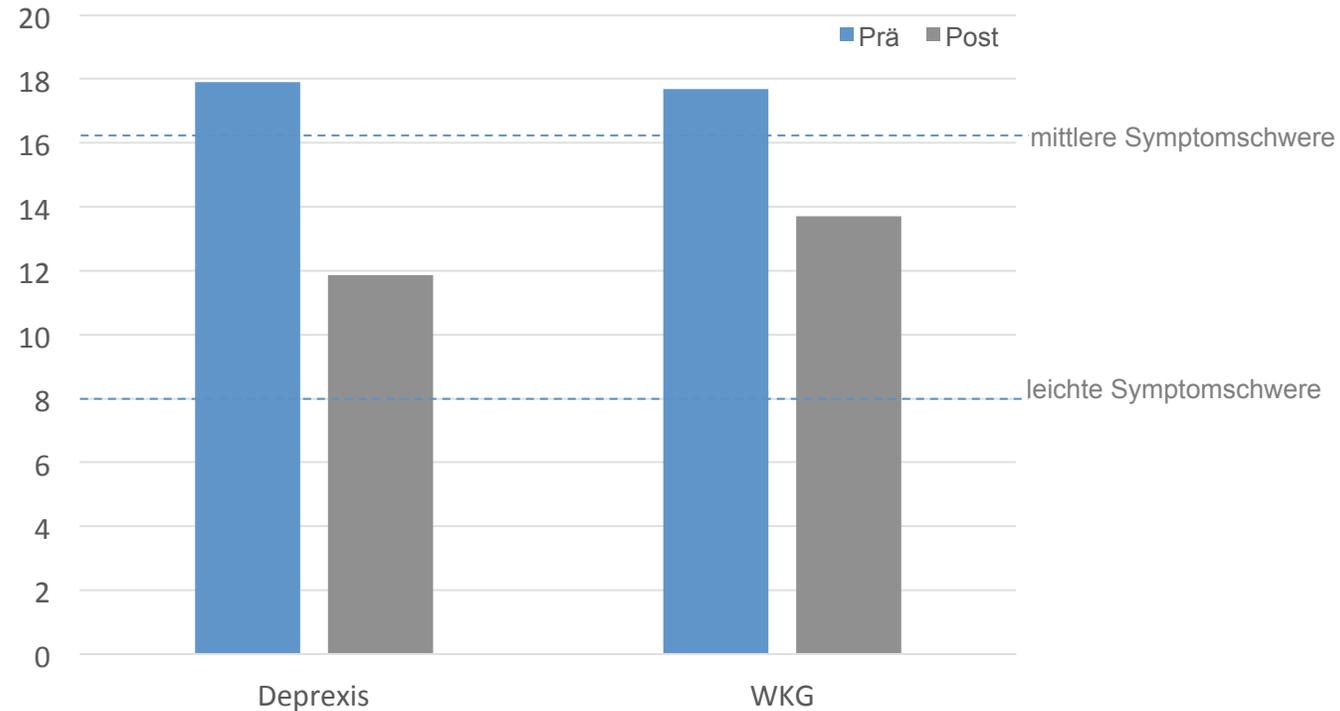


ITT:  $F(1, 138) = 19.635, p < .001, \eta^2_p = .125$ ; hochsignifikanter Gruppenunterschied über die Zeit zugunsten Deprexis im mittleren bis starken Effektstärkenbereich

Bücker et al.

# DEPREXIS- Pathologisches Glücksspiel (PG-Y-BOCS total)

ITT ANCOVA mit Differenzwerten, Gruppe als ZSF, Prä-Werten als Kovariate



ITT:  $F(1,138) = 4.006$ ,  $p = .047$ ,  $\eta^2_p = .028$ ; signifikanter Gruppenunterschied zugunsten Deprexis im Verlauf

Bücker et al.

## Zusammenfassung der Ergebnisse

- Große Nachfrage nach Computer-basierter Selbsthilfe; „heimliche Störung“
- Signifikant stärkere Reduktion der Depressivität sowie des Spieldranges/Gedanken an das Spielen in Deprexis Gruppe

### **Aber:**

- Deprexis ist nicht kostenlos verfügbar, sieht keine Anpassung an spezifische Spielerprobleme vor

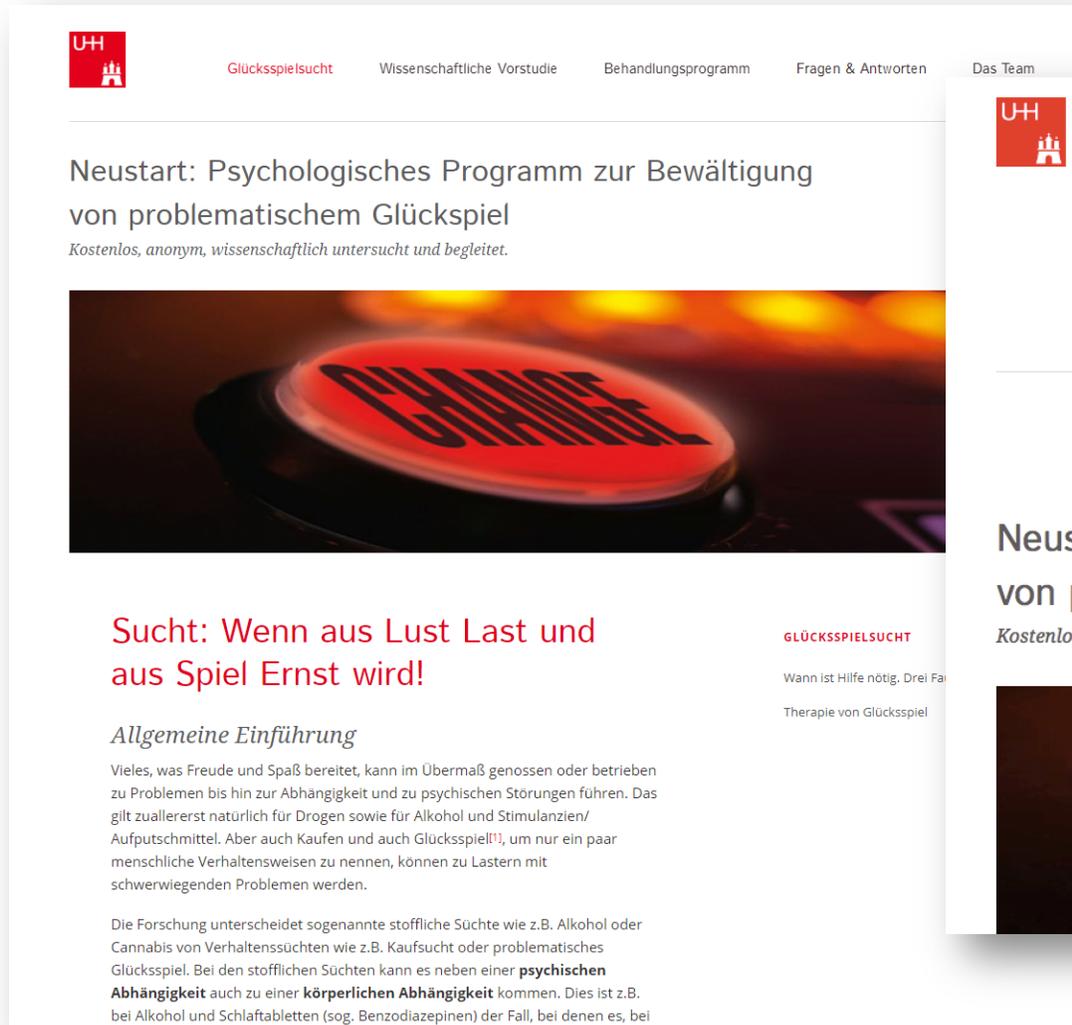
Online-Selbsthilfe bei pathologischem Automaten-Glücksspiel

## **NEUSTART – EINE NEUE INTERNET INTERVENTION**



## Neues Online Programm – Neustart

- Eigenes geschütztes, kostenloses Portal
- Spezialisierung der therapeutischen Inhalte auf Glücksspiel-relevante Themen
- Zusätzliche App zur Verstärkung der Therapieerfolge (tägliche Erinnerungen über Push-Nachrichten)
- Keine Rede mehr von „Depression“, sondern höchstens „depressive Symptome“ oder „emotionale Probleme“, „schlechte/niedergedrückte Stimmung“ etc.
- Möglichkeit bei Bedarf über Nachrichten/Chat mit Behandler (Moderator) zu kommunizieren



UHH  
Glücksspielsucht    Wissenschaftliche Vorstudie    Behandlungsprogramm    Fragen & Antworten    Das Team

## Neustart: Psychologisches Programm zur Bewältigung von problematischem Glückspiel

*Kostenlos, anonym, wissenschaftlich untersucht und begleitet.*



### Sucht: Wenn aus Lust Last und aus Spiel Ernst wird!

**GLÜCKSSPIELSUCHT**

Wann ist Hilfe nötig. Drei Faktoren  
Therapie von Glücksspiel

**Allgemeine Einführung**

Vieles, was Freude und Spaß bereitet, kann im Übermaß genossen oder betrieben zu Problemen bis hin zur Abhängigkeit und zu psychischen Störungen führen. Das gilt zuallererst natürlich für Drogen sowie für Alkohol und Stimulanzien/ Aufputschmittel. Aber auch Kaufen und auch Glücksspiel<sup>[1]</sup>, um nur ein paar menschliche Verhaltensweisen zu nennen, können zu Lastern mit schwerwiegenden Problemen werden.

Die Forschung unterscheidet sogenannte stoffliche Süchte wie z.B. Alkohol oder Cannabis von Verhaltenssüchten wie z.B. Kaufsucht oder problematisches Glücksspiel. Bei den stofflichen Süchten kann es neben einer **psychischen Abhängigkeit** auch zu einer **körperlichen Abhängigkeit** kommen. Dies ist z.B. bei Alkohol und Schlaftabletten (sog. Benzodiazepinen) der Fall, bei denen es, bei



UHH  
Glücksspielsucht    Wissenschaftliche Vorstudie    Behandlungsprogramm    Fragen & Antworten    Das Team

## Nehmen Sie am Programm teil!

*Kostenlos & anonym*

## Neustart: Psychologisches Programm zur Bewältigung von problematischem Glückspiel

*Kostenlos, anonym, wissenschaftlich untersucht und begleitet.*



# Eingangsbefragung



**\*\*\*diese Befragung ist im Aufbau, eine Teilnahme ist noch nicht möglich\*\*\***

## Computerbasiertes Trainingsprogramm für Menschen mit Glücksspielproblemen

Sehr geehrte Damen und Herren,

vielen Dank für Ihr Interesse an unserem Behandlungsprogramm. Wir möchten Ihnen einerseits schnell und niedrigschwellig Hilfe anbieten und andererseits im Rahmen einer sogenannten Anwendungsbeobachtung die Wirksamkeit der beiden computerbasierter Selbsthilfe-Programme auf Ihr Wohlbefinden und Spielverhalten überprüfen. Auf diese Weise können wir die Intervention laufend anpassen und verbessern. Der Schwerpunkt des einen Trainings liegt auf der Veränderung des Spieldranges („Retraining“-Programm), während es beim zweiten Training um die Behandlung der häufig mit Spielproblemen einhergehenden depressiven Symptome geht. Alle Teilnehmer erhalten Zugang zu beiden Trainingsprogrammen, die wir nacheinander vorgeben, damit Sie sich auf ein Training zur Zeit konzentrieren können. Die Programme sollen jeweils für 4 Wochen durchgeführt werden.

Die Teilnahme ist für Sie kostenlos und erfolgt anonym. Rückschlüsse auf einzelne Befragungsteilnehmerinnen und -teilnehmer sind nicht möglich (sofern Sie eine anonyme Email Adresse angeben).

Es folgt nun kurze Eingangsbefragung, nach deren Abschluss wir uns per E-Mail mit Ihrem persönlichen Programmzugang bzw. Informationen zum weiteren Vorgehen bei Ihnen melden.

Bei Fragen oder Unklarheiten können Sie sich gerne per E-Mail an den Leiter Prof. Dr. Steffen Moritz ([moritz@uke.de](mailto:moritz@uke.de)) wenden.

Herzlichen Dank für Ihre Unterstützung!  
Prof. Dr. Steffen Moritz & Prof. Dr. Simone Kühn & Dr. Dipl.-Psych. Charlotte Wittekind

Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf  
Zentrum für Psychosoziale Medizin  
Arbeitsgruppe Klinische Neuropsychologie  
Martinistraße 52  
D-20246 Hamburg

Weiter



## Wie oft fühlten Sie sich in den letzten 2 Wochen durch die folgenden Beschwerden beeinträchtigt?

	Überhaupt nicht	An einzelnen Tagen	An mehr als der Hälfte der Tage	Beinahe jeden Tag
Wenig Interesse oder Freude an Ihren Aktivitäten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Niedergeschlagenheit, Bedrücktheit oder Hoffnungslosigkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schwierigkeiten, ein- oder durchzuschlafen, oder vermehrter Schlaf	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Müdigkeit oder Gefühl, keine Energie zu haben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Verminderter Appetit oder übermäßiges Bedürfnis zu essen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schlechte Meinung von sich selbst; Gefühl, ein Versager zu sein oder die Familie enttäuscht zu haben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Schwierigkeiten, sich auf etwas zu konzentrieren, z. B. beim Zeitung lesen oder Fernsehen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Waren Ihre Bewegungen oder Ihre Sprache so verlangsamt, dass es auch anderen aufgefallen sein könnte? Oder waren Sie im Gegenteil eher „zappelig“ oder ruhelos und hatten dadurch einen stärkeren Bewegungsdrang als sonst?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gedanken, dass Sie lieber tot wären oder sich Leid zufügen möchten	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Weiter



# Willkommen!

Bitte tragen Sie Ihren vierstelligen Code und Ihr Passwort ein

Code

Passwort

Login

[Passwort vergessen?](#)



# Neustart – Online Programm

- Bestehend aus insgesamt 10 Einheiten:
  - Einführung
  - Selbstwert
  - Soziale Kompetenz
  - Aufbau positiver Aktivitäten
  - Das Denken verändern
  - Achtsamkeit
  - Schlaf
  - Umgang mit Spieldruck & Spielverhalten
  - Schuldenregulierung
  - Vorbeugen von Rückfällen

Möchten Sie mit Einheit "Selbstwert" auf Seite 6 fortfahren? [Hier klicken](#)

**Aktuelle Einheit**  
Keine weiteren Einheiten verfügbar.

**Vorherige Einheiten**

Selbstwert	Schuldenregulierung
Schlaf	Aufbau positiver Aktivitäten
Achtsamkeit	Umgang mit Spieldruck
Das Denken verändern	Soziale Kompetenz
Einführung	Vorbeugen von Rückfällen

**Arbeitsblätter**

Schlafhygiene	Achtsamkeit
Selbstwert	Umgang mit Spieldrang
ABC-Schema	Meine Aktivitäten

**Neustart-App**  
*Coming soon...*

**Hilfe und Anleitungen**

- Einführungsvideo erneut anschauen
- Häufig gestellte Fragen
- Hinweise zum Datenschutz

[Bildquellen](#)

## Neustart – Online Programm

- Spieler werden direkt angesprochen; Glücksspielrelevante Beispiele; stets Bezug zum problematischen Spielverhalten in allen Einheiten
- Einfache, klare Sprache
- Einheiten basieren auf Grundlagen der kognitiven Verhaltenstherapie
- In allen Einheiten interaktive Übungen mit Bebilderung (Textfelder, ABC-Schemas, Single-/Multiple-Choice Übungen)
- Zu jeder Einheit gibt es Arbeitsblätter (zum Ausdrucken)
- Zeitlicher Rahmen: selbstbestimmt; Empfehlung: 1-2 Module pro Woche; Pausen einbauen, um Konzentration nicht zu verlieren

# Neustart – Einführungsvideo

Möchten Sie mit Einheit "Umgang mit Spieldrang" auf Seite 2 fortfahren? [Hier klicken](#)

## Ihre Einheiten

 Einführung	 Umgang mit Spieldrang
 Schuldenregulierung	 Achtsamkeit
 Soziale Kompetenz	 Das Denken verändern
 Selbstwert	 Schlaf
 Meine Aktivitäten	 Vorbereitung

## Arbeitsblätter

 Schlafhygiene	 Achtsamkeit
 Selbstwert	 Umgang mit Spieldrang
 Schuldenregulierung	 Vorbeugen von Rückfällen
 ABC-Schema	 Meine Aktivitäten

## Neustart-App

Für Android-Smartphones [hier](#) herunterladen oder im Google Store nach "Neustart - Change" suchen.

## Fehlinterpretation von Wahrscheinlichkeiten: Der Spielerfehlschluss

Wir beginnen an dieser Stelle zur Verdeutlichung dieses Denkfehlers mit einer kurzen Übung.

### Interaktive Übung



Beim Roulette sind die Hälfte der Zahlen „rot (R)“ und die andere Hälfte der Zahlen „schwarz (S)“. Bitte geben Sie bei den folgenden Reihen an, welche am wahrscheinlichsten mit rot (R) enden wird?

1. R S R R R S S R \_ \_
2. S S S S S S \_ \_
3. S S S S S S S S \_ \_

- Reihe 1
- Reihe 2
- Reihe 3
- Für alle Reihen ist die Wahrscheinlichkeit, mit rot (R) zu enden, gleich.

## Fast-Gewinne

Es wird z.B. das Eintreffen von nur vier statt der nötigen fünf gleichen Früchte, Zahlen oder anderen Gewinnssymbole nicht als Verlust erlebt, sondern eher als Gewinn oder als Gewinnankündigung („Gleich ist der Automat fällig“) bewertet. Diese **Fast-Gewinne** führen dazu, dass trotz des eigentlichen Verlusts weitergespielt wird. Zudem werden Verluste oft von positiv verstärkenden Signalen wie Melodien begleitet und erscheinen auf diese Weise wie ein tatsächlicher Gewinn.



### Einschätzung

Bitte geben Sie an, wie sehr die glücksspiel-spezifische gedankliche Verzerrung „Fast-Gewinne“ Ihrer Meinung nach auf Sie zutrifft:

- Gar nicht - das habe ich nie bei mir beobachtet.
- Ein wenig – manchmal habe ich solche Gedanken gehabt
- Sehr – derartige Gedanken kenne ich gut von mir

Speichern!

Zurück Weiter

# Neustart – Beispiele Einheiten

## Eigene Beispiele für Denkmuster

Wenn Sie möchten, können Sie nun eigene Beispiele für Gedanken, die einem Denkmuster folgen, in das folgende Arbeitsblatt eintragen. Sie können natürlich auch Felder freilassen, wenn Ihnen ein Denkmuster unbekannt ist.

Interaktive Übung

Denkmuster	Beschreibung	Eigenes Beispiel
Alles-oder-nichts-Denken	Situationen werden nicht vielfältig, sondern lediglich extrem (schwarz – weiß) wahrgenommen.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Katastrophisieren	Negative Vorhersagen über die Zukunft ohne andere wahrscheinliche Folgen in Betracht zu ziehen.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Einseitige Verallgemeinerung oder Wahrnehmung	Anstatt das vollständige Bild zu sehen, wird übermäßig viel Aufmerksamkeit auf einzelne negative Aspekte gelegt.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Etikettierung	Jemanden (auch sich selbst) ein Etikett zu schreiben und Informationen, die dagegen sprechen, nicht beachten.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Personalisierung / Eigenbezug	Verhalten von anderen wird auf die eigene Person bezogen, obwohl auch andere Erklärungen wahrscheinlich sind.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Gefühl als Beweis	Ein Gefühl wird als Beweis für einen automatischen Gedanken gesehen.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Abergläubisches Denken und Handeln	Vertrauen in bestimmte Rituale und „Glücksbringer“.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Spielerfehlschluss	Annahme, dass das Eintreten eines zufälligen Ereignisses wahrscheinlicher wird, wenn es lange nicht eingetreten ist.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
„Fast-Gewinne“	Man hat das Gefühl, dass, wenn der Gewinn fast eingetreten ist, man ihm ein Stück näher ist.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>
Kontrollillusion	Das Gefühl, den Automaten bzw. das Spiel doch irgendwie beeinflussen/kontrollieren zu können.	<input type="text" value="Stichpunkte können hier eingetragen"/>

## Was tun bei akutem Spieldrang?

Sie haben bisher in dieser Einheit gelernt, auf eigene Auslöser für Spieldrang und Spielverhalten zu achten und hilfreiche Alternativstrategien zum Spielverhalten erarbeitet. Es gibt zudem noch weitere Möglichkeiten, wie Sie aktiv/direkt mit Spieldrang umgehen können. Der intensive Wunsch zu spielen, von Spielern als „Spieldrang“, „Spieldruck“ oder auch „Spielzwang“ bezeichnet, tritt häufig nach dem Vorsatz, spielfrei zu werden, zunächst verstärkt auf. Wie die unterschiedlichen Bezeichnungen nahelegen, verspürt jeder den Spieldrang anders. Auf körperlicher Ebene können z.B. schwitzige Hände, Magendruck oder innere Unruhe auftreten. Auch bestimmte Gedanken wie „Ich muss jetzt einfach in die Spielhalle“, bestimmte Gefühle z.B. (Vor-)freude oder auch Verhaltensweisen (z.B. nervöses Fingertrommeln oder Beinewippen) können Teil des Spieldrangs sein.

Interaktive Übung

Wie äußert sich bei Ihnen der Drang zu spielen? Schreiben Sie auf, was Sie dabei denken, fühlen oder tun.

Hinzufügen

*(keine Einträge)*

Der Spieldrang tritt meistens zeitlich begrenzt auf. Er wird häufig innerhalb weniger Minuten immer stärker und geht dann wieder zurück. Sie können lernen, mit dem Drang zu spielen besser umzugehen und ihn zu bewältigen. Vielleicht ist es Ihnen auch schon gelungen, trotz des Spieldrangs nicht spielen zu gehen?!

Interaktive Übung

# Neustart – Beispiele Arbeitsblätter

## Arbeitsblatt 1

### Monatlicher Haushaltsplan (angelehnt an Petry, 2003)

Benutzen Sie den Haushaltsplan, um einen Überblick über Ihre monatlichen Einnahmen und Ausgaben zu erhalten. Dies kann Ihnen dabei helfen einen realistischen und normalen Umgang mit dem Ihnen zur Verfügung stehenden Geld wiederzugewinnen. Den Haushaltsplan können Sie in einer [interaktiven PDF](#) direkt ausfüllen oder einfach ausdrucken.

## Arbeitsblatt 2

### Tägliches Ausgabenprotokoll (angelehnt an Petry, 2003)

Zusätzlich zur Monatsübersicht, können Sie ein tägliches Ausgabenprotokoll führen, indem Sie genau auflisten, wie viel Geld Sie für was am Tag ausgeben. Das tägliche Ausgabenprotokoll können Sie ebenfalls in einer [interaktiven PDF](#) direkt ausfüllen oder ausdrucken.

## Arbeitsblatt 3

### Schuldenaufstellung – Liste der Gläubiger (angelehnt an Petry, 2003)

Gewinnen Sie einen Überblick über Ihre momentane Verschuldung, in dem Sie in der [interaktiven PDF](#) die Höhe und Dringlichkeit ihrer Schulden sowie die Gläubiger auflisten.

## Arbeitsblatt 4

### Liste mit Maßnahmen zur Schuldenregulierung

In diesem Arbeitsblatt können Sie Ihre persönliche Liste mit Maßnahmen zur Regulierung Ihrer Schulden erstellen. Tragen Sie sich den Start jeder Maßnahme direkt fest in Ihren Kalender ein! Die in der Einheit „Schuldenregulierung“ zuvor eingetragenen Maßnahmen wurden bereits in das Arbeitsblatt importiert. Um eine weitere Maßnahme hinzuzufügen, klicken Sie auf „Eintrag hinzufügen“.

Mit einem Klick auf „Daten importieren“ wird Ihnen Ihre persönliche Liste angezeigt und kann weiter ergänzt werden.

### Monatlicher Haushaltsplan (angelehnt an Petry, 2003)

Monatlicher Haushaltsplan			
Monat:			
Einnahmen		Ausgaben	
Gehalt/Rente, Übergangsgeld, Krankengeld, Arbeitslosengeld, Sozialhilfe, u.a.	€	Miete und Nebenkosten	€
		Versicherungen (auch Kfz), Mitgliedsbeiträge	€
Weitere Einnahmen (z.B. Zuwendungen Dritter, Ersparnisse, etc.)	€	Laufende Abzahlungen (Kredite, Raten)	€
		Familie (Unterhalt, Versorgung, Kinder, etc.)	€
<b>Monatliche Gesamteinnahmen</b>	<b>€</b>	<b>Feste monatliche Gesamtausgaben</b>	<b>€</b>
		<b>Monatliche Gesamteinnahmen</b>	<b>€</b>
		<b>- Monatliche Gesamtausgaben</b>	<b>€</b>
		<b>= Freie verfügbare Summe</b>	<b>€</b>
<b>Benötigtes Taschengeld (für Kleidung, Kosmetika, Genussmittel etc.):</b>			<b>€</b>
<b>Anmerkungen:</b>			

# Neustart – Nachrichtenfunktion

## Posteingang

Absender	Betreff	Datum	
	RE: test	06. Jun 2017 17:05	<a href="#">Ansehen</a> <a href="#">Antworten</a>

Seite 1 von 1, zeige 1 Einträge von 1, Einträge 1 bis 1

[< zurück](#) [weiter >](#) [Ausgang](#) [Neue Nachricht verfassen](#)

## Nachricht verfassen

Empfänger

Betreff

Text

[Absenden](#)

[Posteingang](#)

## Neustart - App

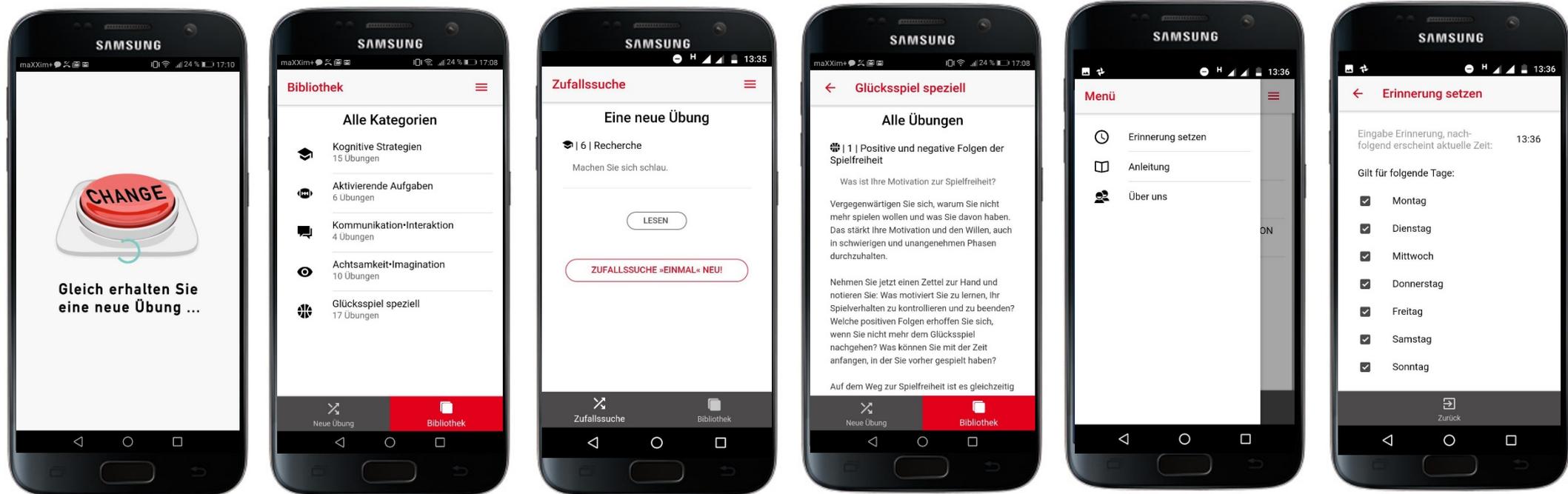


- Kostenlose Selbsthilfe-App, die in Kombination mit dem Online-Behandlungsportal [www.neustart-spielerhilfe.de](http://www.neustart-spielerhilfe.de) angeboten wird
- Bisherig für Android-Betriebssystem „Neustart – Change“ (Krasberg, Bücker, Moritz & Grzella); iOS Version gerade in Entwicklung
- Verwendete Selbsthilfe-Methoden zu emotionalen und Spielerbezogenen Probleme basieren auf wissenschaftlich anerkannten Techniken der kognitiven Verhaltenstherapie (KVT)

# Neustart - App



- Dient der Verstärkung der Therapieerfolge (durch tägliche Erinnerungen)
- Übungen (max. 180 Wörter) nehmen nur wenige Minuten in Anspruch & können auf diese Weise gut in den Alltag integriert werden



## Server & Datenschutz

- Portal läuft über sicheren Server (SSL-Zertifikat)
- HTTPS Transportverschlüsselung (abhörsichere Datenübertragung)
- Nutzer können sich eine anonyme Mailadresse einrichten (an keiner Stelle wird ein Name erfragt), an welche sie personalisierte Login-Daten geschickt bekommen (random Codes)
- IP Adressen werden nicht gespeichert!
- Auswertung erhobener Daten erfolgt in anonymisierter Form und nur von Projektmitgliedern (Daten werden auf passwortgeschützten Rechnern gespeichert)



## Vorteile?

- ✓ Kostenlos
- ✓ Anonym
- ✓ Basiert auf wissenschaftlich erwiesenen Methoden/Techniken
- ✓ Einfache, direkte Sprache
- ✓ Interaktiv
- ✓ Ansprechendes Layout
- ✓ Zusätzlicher Goodie: App
- ✓ Ergebnisse der Vorstudie vielsprechend!
- ✓ sicher (geschützte, verschlüsselte Datenübertragung)

## Wie erreichen wir Betroffene?

- Visitenkarten mit URL der Info-Webseite
- Schaltung einer Google AdWords Kampagne
- Zusammenarbeit mit Beratungsstellen, Unterstützung durch AWI



<http://neustart-spielerhilfe.de/>

### Wenn aus Spiel Ernst wird!

- Online-Selbsthilfeprogramm **Neustart** zur Bewältigung von problematischem Glücksspiel.
- **Anonym, kostenlos, und wissenschaftlich begleitet** durch das Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf.
- **Informationen und Registrierung** auf <http://neustart-spielerhilfe.de/>

## ...und wie ist der aktuelle Stand?

- Programm zugänglich seit Mitte Januar 2018 (via Visitenkarten und Website für alle Betroffenen)
- Pilot-Durchgang abgeschlossen, Fehler ausgebessert
- Große randomisierte Studie mit Prä-Post-Vergleich, angestrebt ca.  $N=136$ , (zweiarmig), aktuell 50 Einschlüsse, Abschluss vorr. August 2018
- Aktuell insgesamt ca. 40 Neustart-Nutzer

## Projektbeteiligte

u.a.

- Projektleitung: Lara Bücken & Prof. Dr. Steffen Moritz
- Dr. Stefan Westermann, Universität Bern (Entwicklung des Online Programms, Wartung, Einrichtung neuer features)
- Karsten Grzella, UKE (App + Webseite)
- Jannik Blömer, UKE (IT, Programmpflege)
- Arne Sibilis, UKE (IT, Programmpflege)
- Prof. Dr. Simone Kuehn, UKE (Entwicklung Retraining)
- M.Sc. Lilian Krasberg (Texte für app)
- PD Dr. Lena Jelinek (Texte für Einheiten des Portals)





**Herzlichen Dank für die Aufmerksamkeit**

